

RÈGLES GLOBALES DE PARTICIPATION AUX DIFFÉRENTES COMPÉTITIONS



Il est important de prendre connaissance des règlements imposés afin d'éviter d'obtenir des pénalités pour le classement de votre corps de cadets. Vos officiers ont en main tous les règlements. Par contre, voici un rappel des pénalités concernant les problèmes de comportement (*qui sont facile à éviter*).

- ↳ Non respect des consignes de sécurité: **-2 pts**
(Inclus règles de fumage)
- ↳ Ne pas s'être présenté/retard au moment et endroit requis : **-2 pts**
- ↳ Manque de respect envers un arbitre : **-4 pts**
- ↳ Occasionner un bris : **-5 pts**

CANTINE & COLLATION

Une cantine payante sera à votre disposition
De 08h00 à 20h00 :

La cantine se situe au local 1F près de l'entrée

Un air de WiFi ainsi que des jeux de société seront disponible. Ce sera aussi le seul endroit où vous pourrez étudier



GUIDE DU PARTICIPANT



Jeux des cadets
Montérégie-Est
2020

INTRODUCTION

Ce guide est dédié aux participants des jeux des cadets.

En lisant ce guide, vous serez en mesure de répondre à vos questions.

Celui-ci est séparé en chapitre afin de retrouver facilement l'information recherchée.

N'hésitez pas à poser vos questions aux membres de votre corps de cadets.

TABLE DES MATIÈRES

Horaire	p. 2
Aide-mémoire – Matériel requis	p. 3
Tenue	p. 3
Locaux	p. 4
Sécurité	p. 4
Règlements Sportifs	p. 5
Premier soins	p. 10
Politique de fumage	p. 10
Drogues & Alcools	p. 10
Règles des Jeux	p.11
Cantine & Collation	p.11

PREMIERS SOINS

Lors de blessures durant les jeux, une équipe de secouriste sera disponible tout au long des jeux pour prendre soins de vous. Ils seront disponibles dans le corridor en descendant les marches ainsi qu'en patrouille sur les sites. Vous devez aviser le chef de plateau lors de blessure.

POLITIQUE DE FUMAGE

Le comité des jeux a établi qu'il est interdit de fumer pour les participants et le personnel.

Les infractions commises sur la politique du fumage par un cadet, un bénévole, un officier CIC ou un membre du rang entraînent des pénalités dans l'évaluation du classement de votre corps de cadets.

DROGUES ET ALCOOLS

En cas de consommation ou possession, le cadet risque d'être retiré des jeux en plus d'être soumis à des procédures administratives entamées par le biais de son commandant d'unité. Ce qui prévoit la possibilité d'inclure les services policiers lors des jeux des cadets.

1. Après chaque partie, il sera comptabilisé au classement: 1^{ère} place = 3 points, 2^{ème} place = 1 point, 3^{ème} et 4^{ème} place = 0 points.

P. 11

HORAIRE GLOBAL

Samedi 29 Février 2020

Heure	Événement	Lieu
7h00-7h45	Accueil des CC/ESC	Entrée du complexe
8h00-8h30	Parade d'ouverture	Gymnase B & C
8h30-8h50	Déplacement vers les plateaux de compétition	Gymnase et salle multifonction
9h00-17h30	Compétitions	Gymnase et salle multifonction
11h30-13h00	Dîner sur propre temps	Estrades et salle de repos uniquement
16h30-18h00	Souper	Cafétéria du CÉGEP uniquement
17h30-19h00	Finale des compétitions	Gymnase B, C & D
19h00-19h30	Montage de la parade	Gymnase B & C
19h45-20h30	Parade de Fermeture	Gymnase B & C
20h30-21h00	Départ	Entrée du complexe

Notez bien: La cafétéria sera disponible que sur l'heure du souper

P. 2

AIDE-MÉMOIRE – MATÉRIEL REQUIS

- Vêtement adapté à votre discipline
 - ⇒ T-shirt, pantalon de sport, espadrilles
 - ⇒ Linge de rechange
 - ⇒ Équipement de protection si nécessaire
 - ⇒ Camisole interdite
- Costume et casque de bain (Pour activité de piscine si désiré)
- Carte d'assurance maladie
- Médicament si requis
- Article de douche
 - ⇒ Savon, shampoing
 - ⇒ Débarbouillette, serviette
 - ⇒ Sandales de douche
 - ⇒ Cadenas (aussi utile pour aller à la piscine)
 - ⇒ Serviette hygiénique
 - ⇒ Brosse à cheveux, élastique
- Brosse et pâte à dents
- Sous-vêtement de rechange
- Argent de poche (cantine)

TENUE POUR LES CADETS

Tenue civil	Lors de l'arrivée et pour la parade
Tenue sportive	Pour les compétitions

Aucune camisole ne sera permise pendant les Jeux. Seul un t-shirt ou autre chandail de sport décent sera accepté. Les bijoux (incluant le piercing) et les espadrilles qui marquent les planchers sont interdits

P. 3

Ping-pong

1. Une équipe sera composée de 2 joueurs.
2. Aucune personne n'étant pas inscrite sur la liste des joueurs ne peut intervenir auprès des équipes pour les conseiller sur le jeu.
3. Avant le match, l'arbitre effectue un tirage au sort pour décider du premier service et des côtés du terrain pour le match.
4. Pour le tournoi à la ronde, les matchs seront gagnés lorsqu'une équipe marquera 21 points avec une avance d'au moins deux points ou que les 20 minutes chronométrées allouées au match se soient écoulées.
5. Après chaque partie, il sera comptabilisé au classement : Gagnant = 2 points, Défaite = 0 point.

Jeu de société

2. La rencontre se déroule entre 4 joueurs par jeu de société provenant de différents corps de cadets.
3. Système de tournoi au hasard
4. Une seule division
5. Aucune personne ne peut intervenir auprès des équipes pour les conseiller sur le jeu.
6. Chaque cadet devra jouer à quatre jeux différents pour avoir la chance de se qualifier au pointage final.
7. Pour les jeux *Connect 4*, *Dobble*, *Gobbit*, *Jenga*, *Jungle Speed*, *Mots rapido* et *Uno*, ils devront faire autant de parties qu'ils le pourront. Pour les jeux *Battleship*, *Joe connaissant*, *Monopoly*, *Scrabble*, *Sorry* et *Pictionary*, le pointage sera compté à la fin de la partie. Le joueur ayant gagné le plus de parties à l'intérieur de 30 minutes ou ayant gagné la partie d'un jeu plus long sera le gagnant de la ronde.

- La partie est nulle si plusieurs joueurs ont le même nombre de parties gagnées ou si après 30 minutes, deux joueurs ont le même nombre de points dans leur jeu.

P. 10

Badminton

Une équipe sera composée de 2 joueurs

- L'équipe qui remporte un échange fait le service suivant. Les joueurs doivent changer de demi-terrain (gauche/droite). Lors d'un nombre impair de point, l'équipe sert dans la demi gauche et pair, ils servent à droite.
- Pour le tournoi à la ronde, les matchs seront gagnés lorsqu'une équipe marquera 21 points avec une avance d'au moins deux points ou que les 20 minutes chronométrées allouées au match se soient écoulées. En cas d'égalité 21-21, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de deux points soit atteint.

Frisbee

- Une équipe sera composée de 6 à 8 joueurs.
- L'équipe sur le terrain doit compter 5 joueurs.
- Les parties seront d'une durée de 2 périodes de 10 minutes sans arrêt du chronomètre, avec changement d'extrémité à chaque période.
- Le jeu commence par le lancer du disque vers l'équipe adverse. Tous les joueurs sont dans leur propre zone jusqu'à ce que le frisbee ait été lancé. Les joueurs de l'équipe qui effectue le lancer ne peuvent toucher le disque en vol avant qu'il n'ait été touché par un joueur de l'équipe adverse. Les changements de joueurs sont autorisés lorsqu'il y a un point de marqué ou lors d'un arrêt de jeu pour blessure.
- Aucun contact physique ne sera toléré. Tout joueur ayant possession du disque a droit à une immunité d'un mètre.
- Le joueur en possession du disque ne doit pas marcher, mais il peut établir un pied de pivot. Le joueur en possession du disque a 10 secondes pour effectuer sa passe. si le délai de 10 secondes n'est pas respecté, le disque est remis à l'équipe adverse, qui reprend le jeu au même endroit

- Un point sera accordé, peu importe la position du joueur qui attrape le disque (assis, coucher, debout, etc.) dans la zone adverse.
- Le disque ne doit pas toucher au sol. Tout le corps de joueur doit être dans la zone de but pour que le point soit valide

P. 9

SÉCURITÉ

Les locaux seront accessibles en tout temps. Nous vous suggérons de ne pas apporter des articles de valeurs (ex : IPod, radio). Aucune réclamation pour du matériel volé ne sera acceptée.

Point de rassemblement en cas d'incendie



Stationnement extérieur, côté gauche de la guérite en face de l'entrée principale, Rue Gentilly



Regroupé par unité respective (personnel & cadets)
N'oubliez pas que la sécurité est l'affaire de tous et nous comptons sur votre grande collaboration

LOCAUX

Voici les locaux des compétitions:

- Volley-ball: CS7 et CS9
- Kin-ball: CS3 et CS5
- Cadet en herbe: CR9
- Soccer: BS4 et BS5
- Badminton: CS12
- Échec: Cegep
- Ultimate frisbee: BS3
- ping-pong: CR5
- Jeu de société: Côté des échecs

P. 4

RÈGLEMENTS SPORTIFS

Voici un résumé. Les règlements complets seront disponible sur les terrains ainsi qu'au corps de cadets

Volleyball

1. Une équipe sera composée de 6 à 8 joueurs.
2. L'équipe sur le terrain doit compter 6 joueurs.
3. Lorsque l'équipe recevant gagne le droit au service, ses joueurs effectuent une rotation en se déplaçant d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre.
4. L'ordre de rotation doit rester la même pour toute la partie. Une faute de rotation (avant que le ballon soit en jeu) entraînera un gain de point et de service pour l'adversaire.
5. Le ballon est en jeu à partir du moment de la frappe de service qui a été autorisée par l'arbitre.
6. Le ballon est « dedans » quand il touche le sol du terrain de jeu, incluant les lignes de délimitation.
7. Le ballon est « dehors » quand :
 - a. La partie du ballon qui touche le sol est entièrement en dehors des lignes de délimitation ;
 - b. Il touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu ;
 - c. Il touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des bandes de côtés ;
 - d. Il traverse le plan vertical du filet, totalement ou en partie à l'extérieur de l'espace de passage ; et
 - e. Il franchit entièrement l'espace inférieur situé sous le filet.
8. Chaque équipe peut effectuer un maximum de trois (3) contacts successifs, le « bloc » ne compte pas dans les trois contacts autorisés. Au-delà de ces trois (3) contacts, l'équipe commet la faute des « quatre touches ».
9. Manche gagnée = 2 points Manche perdue = 0 point

10. Une victoire par forfait peut être accordée à une équipe dont l'adversaire est arrivé en retard au match ou qui se présente avec un nombre insuffisant de joueurs à cause de blessures.

P. 5

Soccer

1. Une équipe sera composée de 6 à 8 joueurs.
2. Chaque ligne sera composée de 4 joueurs et 1 gardien
3. les matchs seront d'une durée de 2 périodes de 7,5 minutes sans arrêt du chronomètre, avec changement d'extrémité à chaque période
4. Une équipe ne peut pas demander de temps mort durant une partie pour discuter avec ses coéquipiers
5. Aucun hors-jeu ne sera appelé lors des matchs.
6. Les changements de joueurs sont autorisés tout au long de la partie.
7. Le ou les nouveaux joueurs entrant sur le jeu doivent changer avec des joueurs qui étaient déjà sur le terrain afin de ne pas créer de surnombre.
8. Aucun contact physique ne sera toléré.
9. À l'exception du gardien, le joueur ne doit pas utiliser ses mains ou ses bras pour toucher au ballon. Le gardien de but ne peut pas sortir de sa zone de protection avec le ballon dans les mains. Le gardien peut effectuer un dégagement avec ses mains ou ses pieds à sa guise
10. Si la sortie est causée par l'équipe offensive, seul le gardien pourra faire la remise au jeu, par un coup de pied au sol.
11. La remise en touche s'effectue lorsque le ballon sort sur les lignes de côté. Les talons doivent être au sol, les pieds collés et le lancer doit se faire 2 deux mains. S'il y a un manquement, la possession du ballon est donnée à l'équipe adverse.
12. Deux cartons jaunes pour un même joueur donnent un carton rouge, qu'il s'agisse de la même faute ou non. Le joueur ayant mérité un carton rouge sera retiré du jeu immédiatement et ne pourra participer aux matchs suivant.
13. L'équipe gagnante doit accumuler plus de points que l'équipe adverse.

P. 8

Cadet en herbe

1. Chaque équipe est composée d'un nombre de 4 participants.
2. Les joueurs doivent demeurer silencieux lors de la lecture des parties. Le lecteur pourra donner des pénalités de 10 points aux joueurs qui ne respectent pas ce règlement, et ce selon son bon jugement.
3. Pour obtenir des points à la suite d'une bonne réponse, le joueur ayant appuyé sur son bouton doit attendre d'être nommé avant de répondre.
4. Si un joueur interrompt le lecteur pendant la lecture de la question, celui-ci exigera une réponse immédiate. Si aucune réponse n'est fournie ou si la réponse donnée est refusée, l'équipe est pénalisée de 10 points et le lecteur terminera la question pour l'autre équipe.
5. La communication verbale et gestuelle est interdite entre les joueurs d'une même équipe, sauf pour certaines séries de questions où la consultation est accordée.
6. À la fin de la lecture d'une question par le lecteur, les joueurs auront 10 secondes pour y répondre
7. Le match se termine avec la fin des questions.
8. Les points iront comme suit 5 pts au 1er, 3 pts au 2e

Echec

1. Chaque compétiteur affrontera un des autres joueurs durant 30 minutes.
2. Durant ce temps, ils pourront faire autant de parties qu'ils le pourront. À chaque fois qu'un joueur en mettra un autre « échec et mat », il se méritera des points. Chaque compétiteur affrontera le plus d'adversaires possible selon le temps alloué.
3. Un maximum de 10 point est possible dans un délai de 30 minutes.

4. Le joueur ayant les pièces blanches commence la partie.
5. La partie est gagnée par le joueur qui a maté le roi de son adversaire
6. La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare qu'il abandonne.

P. 7

Kinball

1. Une équipe sera composée de 4 à 6 joueurs.
2. Une équipe sur le terrain doit compter 4 joueurs.
3. Les matchs seront d'une durée de 20 minutes sans arrêt du chronomètre
4. Une équipe peut demander un temps mort de 30 secondes durant une partie pour discuter avec ses coéquipiers, le chronomètre sera arrêté le cas échéant.
5. L'équipe en possession du ballon effectuera une appellation et procédera au lancer:
 - a. En tout temps, les lancers doivent être précédés du mot « Omnikin », suivis obligatoirement de la couleur de l'équipe qui doit attraper le ballon;
 - b. Lors d'une mise ou remise au jeu, l'appellation complète doit être faite après les deux coups de sifflet de l'arbitre pour être prise en considération. L'appellation doit être reprise si elle est faite avant les deux coups de sifflet.
 - c. La prononciation de l'appellation doit être juste. Il faut entendre clairement chaque mot séparément.
6. Le même joueur ne peut pas effectuer le lancer deux fois consécutives.
7. Le ballon doit être frappé à deux mains et doit parcourir un minimum de 8 pieds (deux fois son diamètre) vers l'avant (trajectoire parallèle au sol) ou vers le haut.
8. Les trois autres joueurs de l'équipe qui sont sur le jeu doivent avoir un contact avec le ballon pour que la quatrième personne puisse faire le lancer.
9. Dès que les trois contacts sont établis, le joueur a 5 secondes pour le frapper.
10. Noter que dès qu'il y a un 3e contact (joueurs) avec le ballon, les joueurs ne peuvent pas marcher avec le ballon.

11. L'équipe gagnante doit accumuler plus de points que les deux autres équipes

P. 6